FORMULA ONE GRAND PRIX

GRAND PRIX

TECHNISCHES BEGLEITHEFT

Für IBM PC und kompatible Geräte

Inhalt

Ihre *Grand Prix* -Packung sollte ein Handbuch, dieses technische Begleitheft, einen Satz 5,25” oder 3,5”-Disketten und eine Registrierkarte enthalten.

Systemerfordernisse

Computer: Für das Spiel benötigen Sie einen IBM PC 286 bzw. ein neueres Modell oder einen Computer, der zu 100% mit diesem Modell kompatibel ist. Das Spiel erfordert 1 Megabyte RAM. *Grand Prix* wird mit schnellerer Chip-Geschwindigkeit und mit zusätzlichem RAM und EMS arbeiten, wenn Sie diese Optionen zur Verfügung haben. Lesen Sie bitte auf Seite 1 im Kapitel “Speicherverwaltung” nach, wenn Sie dazu mehr erfahren möchten. Sie benötigen außerdem die MS DOS- oder eine neuere Version .

Der Computer muß ein HD-Laufwerk und eine Festplatte haben. Sie benötigen für die Installierung des Spiels und des Vorspanns ungefähr 6 MB auf der Festplatte. Sie können jedoch Platz auf der Festplatte sparen, indem Sie sich die Installierung des Vorspanns (erfordert ungefähr 3,2 MB) und der Animationen im Spiel (ungefähr 2 MB) sparen.

Steuerung: Das Spiel kann mit Maus, Joystick, Tastatur oder einer Kombination aus allen dreien zusammen gesteuert werden.

Display: Für das Spiel brauchen Sie einen Monitor mit einem VGA-/ MCGA-Grafiksystem. Benutzen Sie eine/n kompatible/n Grafikkarte/Monitor, muß sie/dieser zu 100% mit den oben genannten Geräten kompatibel sein.

Festplatte: *Grand Prix* muß auf einer Festplatte installiert werden.

DOS: Sie benötigen IBM PC-DOS, Microsoft MS-DOS 5,0 oder eine neuere Version.

Speicherverwaltung

Sie benötigen außerdem ungefähr **600.000** Bytes **Grundspeicherkapazität (DOS-Speicher)**, um das Programm zu betreiben. Wenn das Spiel nicht richtig läuft, bedeutet dies meist, daß der Speicher Ihres Gerätes nicht richtig konfiguriert ist.

Wollen Sie Ihr Gerät kurzfristig richtig konfigurieren, ist es am einfachsten, wenn Sie eine Bootdiskette herstellen.

Um dies zu tun, geben Sie nach dem Befehl "C>" bitte FORMAT A:/S ein.

Ist dieser Vorgang abgeschlossen, richten Sie mit dem DOS "EDIT"-Hilfsprogramm die folgenden Dateien für Ihre System-Diskette ein.

Geben Sie nun **EDIT (<Return>)** ein und dann:

FILES=10

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH, UMB

DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS

(NOEMS sollte weggelassen werden, wenn zwar ein ERWEITERTER jedoch kein ZUSATZSPEICHER vorhanden ist.

BUFFERS=20

Sichern Sie diese Datei nun als **A:CONFIG.SYS.**

Geben Sie **EDIT (<Return>)** ein und dann:

PROMPT=pg

PATH=C:\DOS

Sichern Sie diese Datei als **A:AUTOEXEC.BAT**

Ihre Bootdiskette sollte nun die drei Dateien **CONFIG.SYS, AUTOEXEC.BAT** und **COMMAND.COM** enthalten.

Zum Gebrauch legen Sie Ihre Bootdiskette ein und bringen den Computer wieder in die Grundstellung (ursprüngliche Einstellung).

Das Spiel wird entweder den ZUSATZSPEICHER (über "HIMEM.SYS"), den ERWEITERTEN SPEICHER (über zusätzliche Karten oder EMM386.SYS auf 386er oder besseren Geräten) benutzen oder eine Zusatzdatei von 320 KB ('temp000.tmp') auf Ihrer Festplatte erstellen, wenn kein zusätzlicher Speicher vorhanden ist. Ein Zusatzspeicher wird jedoch vorgezogen, da die Betriebsgeschwindigkeit Ihres Gerätes dadurch schneller ist und das Programm immer zuerst nach dem Zusatzspeicher sucht.

EMM386.EXE.

EMM386.exe ist der übliche erweiterte DOS 5.0-Speicherverwalter.

Spielen Sie *Grand Prix* auf einem 286-Gerät, dann benötigen Sie den dazugehörigen Treiber für erweiterte Speicher. Außer DOS 5.0 sind natürlich noch viele andere Speicherverwaltungsprogramme erhältlich. *Grand Prix* ist auf einer Auswahl dieser Programme getestet worden.

Kopierschutz

Grand Prix besitzt keinen Diskettenkopierschutz. Dies bedeutet, daß Sie die Simulationsdateien von den Originaldisketten auf eine Festplatte kopieren können. Das Programm wird Ihnen jedoch eine Frage stellen, die Sie mit Hilfe des Handbuches leicht beantworten können. MicroProse bedauert, daß fortwährende unerlaubte Software-Raubkopien diesen minimalen Kopierschutz erforderlich machen.

Installierung

Die “Disk A” von *Grand Prix* enthält ein Installierungsprogramm. Legen Sie die “Disk A” in Ihr Disketten Laufwerk ein (Laufwerk A oder B), und benennen Sie es (durch die Eingabe von “A: [Return]” oder “B: [Return]”).

Wenn die neue Anweisung erscheint, geben Sie “INSTALL [Return]” ein.

Bitte folgen Sie dem Bildschirmtext. Die “Full”-Installierung installiert Spiel und Vorspann. Mit der “Medium”-Installierung werden nur die Spieldateien und Animationen kopiert. Die “Small”-Installierung kopiert nur das Spiel.

Ladeanweisungen

Booten Sie Ihr Gerät und warten Sie, bis das Systemzeichen “C>” erscheint.

Geben Sie erst “CD MPS [Return]” und dann “CD GPRIX [Return]” ein.

Geben Sie nun “F1GP” ein, um die Simulation zu betreiben, und der Ladevorgang beginnt.

Wenn Sie das Programm in ein anderes Verzeichnis installiert haben, müssen Sie zuerst “CD [Bezeichnung des Verzeichnisses] eingeben.

Sound

Die Simulation unterstützt die folgenden Soundkarten:

IBM Sound

Diese Option unterstützt den eingebauten Lautsprecher, der in den oder 100% kompatible Computern Standard ist.

Ad Lib Sound

Verwenden Sie diese Option nur, wenn in Ihren Computer eine Ad Lib- oder 100% kompatible Soundkarte eingebaut ist.

Soundblaster Sound

Verwenden Sie diese Option nur, wenn in Ihren Computer eine Soundblaster- oder 100% kompatible Soundkarte eingebaut ist.

Roland Sound

Verwenden Sie diese Option nur, wenn in Ihrem Computer eine Roland LAPCI-Soundkarte installiert ist.

Verbesserungen für die IBM PC-Version

Wichtig: Die IBM PC-Version von *Grand Prix* ist verbesssert worden, um so die schnelle Arbeitsweise und die verbesserten Grafiken dieser Geräte zu berücksichtigen.

Viele dieser Programmänderungen sind erreicht worden, ohne daß die Anweisungen im Handbuch geändert werden mußten. Trotzdem werden Sie feststellen, daß manches im Handbuch nicht aufgeführt ist. Diese Punkte werden im folgenden erklärt:

Das Spieloptionen-Menü

Am meisten fallen Änderungen der Spieloptionen im Spieloptionen-Menü auf! Dort stoßen Sie auf:

"About F1GP" (Über F1GP)
"Quick Race" (Schnelles Rennen)
"Race" (Rennen)
"Game"(Spiel)
"Control Methods" (Steuerungsmöglichkeiten)
"Startup Files" (Startdateien)
"Printer" (Drucker)
"Anschlußmenü" (Linkup Menu)
"Save Options" (Optionen sichern)
"Main Menu" (Hauptmenü)

"Quick Race" gestattet Ihnen für ein schnelles Rennen die Auswahl von Strecke, Wagen, Startposition, Länge und Wetter. Die Wahlmöglichkeiten "Race" und "Game" ensprechen den "Race Options" (Rennoptionen) und den "Game Options" (Spieloptionen), die im Handbuch beschrieben sind.

Steuerungsmöglichkeiten

Hiermit können Sie zwischen der Tastatur, der Maus, dem Joystick oder der von Ihnen selbst zusammengestellten Steuerung wählen, die Steuerungsfunktionen festlegen und einen analogen Joystick kalibrieren.

Startdateien

Diese gestatten Ihnen, zu spezifizieren, welche gesicherten Dateien Sie als Vorgaben für "Driver Names" (Bezeichnung des Treibers), "Car Set Ups" (Wageneinstellungen) und "Circuit Records" (Rundeneintragungen) haben möchten.

Drucker

Hier können Sie den Druckertyp, den Port und die Druckanweisungen genauer angeben. Sie haben die Möglichkeit, **nach** jedem Rennen den

Ergebnisbildschirm auszudrucken, indem Sie zunächst "Printer Menu" (Druckermenü) und dann die Informationen auswählen, die Sie auszudrucken wünschen.

Sie können die Ergebnisse mit jedem IBM-kompatiblen Drucker ausdrucken oder sie in eine ASCII-Datei kopieren. Das Drucker-Untermenü im Spieloptionen-Menü erlaubt Ihnen die Wahl zwischen einem IBM-Drucker (mit IBM-Kastengrafiken) oder jedem anderen IBM-kompatiblen Drucker (nur Text). Sind Sie sich in bezug auf Ihren Drucker nicht sicher, versuchen Sie die Testdruck-Option (Test Print). Wenn Sie nicht mehr als einen Drucker an Ihr Gerät angeschlossen haben, sollten Sie LPT1 als Druckerport wählen. Sie können aber auch eine Kopie der Start- bzw. Ergebnistabellen in eine Datei auf der Festplatte oder der Diskette übertragen. Wählen Sie zu diesem Zweck "File" (Datei) statt LPT1-3 im Menü. Die so eingerichteten Dateien sind gewöhnliche ASCII-Dateien, sofern Sie "other" (Sonstige) als Druckertyp bestimmt haben. Haben Sie einen IBM-Drucker gewählt, werden die Dateien IBM-Schriftzeichen enthalten. Diese Dateien sollten auf allen Textverarbeitern editierbar sein.

Detail-Levels

Es gibt vier Detail-Levels, die aktiviert werden können, um die schnellere Bewegung der 3D-Landschaften sicherzustellen. Sie können auch die Textur der Rennstrecken ausschalten, indem Sie die "T"-Taste drücken. Dies ermöglicht den rascheren Ablauf der Simulation auf langsameren Geräten.

Abstände zwischen den Autos

Eine zusätzlich eingefügte Funktion erlaubt die genaue Messung der Distanz zwischen Ihrem Auto und den Wagen hinter und vor Ihnen. Außerdem werden Ihnen hier die Namen der betreffenden Fahrer mitgeteilt. Drücken Sie während eines Rennens die "G"-Taste, werden nicht nur die Namen gezeigt, sondern auch die zuletzt gestoppten Zeitunterschiede, falls vorhanden. Die Zeitdifferenz wird immer dann gestoppt und festgehalten, wenn die Autos die Start-/Ziellinie überqueren.

Bildfolgefrequenz und Prozessorleistung/ Betriebsgeschwindigkeit

Aufgrund des umfassenden Hardware-Angebotes verfügt diese Simulation über mehrere Spezialoptionen, damit Ihr Gerät mit maximaler Leistung laufen kann.

Grand Prix produziert ungefähr gleiche Rennzeiten, egal, welche Art von Prozessor Sie haben. Leistungsstärkere Geräte haben jedoch den Vorteil, daß sie eine höhere Bildfolgefrequenz nutzen können. Dadurch läuft die Simulation wesentlich glatter und schneller. Wenn Sie möchten, können Sie die Normaleinstellungen wie folgt ändern:

A) TEXTURIERTE FÜLLZEICHEN

Mit der "T"-Taste schalten Sie die Textur ein und aus. Es empfiehlt sich,

diese Funktion bei 286er und langsamen 386er Geräten auszuschalten.

B) BILDFOLGEFREQUENZ

Sie können die Bildfolgefrequenz vom Menü "Spieloptionen" (Game Options) und "Spiel" (Game) aus ändern. Vorausgesetzt, daß Ihr Gerät leistungsstark genug ist, erhalten Sie auf diese Weise glatter ablaufende 3D-Grafiken.

C) PROZENTUALE PROZESSOR-AUSLASTUNG

Wird die "O"-Taste während eines Rennens gedrücktgehalten, dann erscheint der Prozentsatz der Prozessor-Auslastung (Processor Occupancy Percentage) auf dem Bildschirm. Je nachdem, welche Aufgaben Ihr Prozessor momentan ausführt, verändert sich dieser Wert entsprechend.

Liegt der Prozentsatz weit unter 100, sollten Sie vielleicht die Bildfolgefrequenz erhöhen.

Liegt der Prozentsatz selten über 100, dann arbeitet Ihr Prozessor mit maximaler Leistung.

Liegt der Prozentsatz meistens über 100, dann sollten Sie vielleicht die Bildfolgerate reduzieren.

Das Start-Up-Menü

Zu Beginn des Spiels wurde für die Spieler, die sich sofort hinter das Steuerrad setzen wollen, ein neues Menü hinzugefügt.

Wählen Sie beim Systemzeichen "Quick Race", dann beginnen Sie ein schnelles Rennen auf einer zuvor gewählten Rennstrecke. Die Rennstrecke und ihre Einzelheiten können vom Spielabschnitt SPIELOPTIONEN/SCHNELLES RENNEN (Game Options/Quick Race) aus geändert werden (siehe Seite 4 im technischen Begleitheft).

Sie werden das Rennen im Anfängerlevel (Rooky) fahren, wobei alle Hilfeoptionen eingeschaltet sind. Hierbei handelt es sich um ein Einzelrennen. Sie können also von der Option "Schnelles Rennen" (Quick Race) aus keine vollständige Rennsaison fahren. Diese Option soll es dem Spieler lediglich ermöglichen, sich so schnell wie möglich hinter das Steuerrad zu setzen.

Rufen Sie das Hauptmenü ab, dann gehen Sie zum Hauptabschnitt des Spiels über.

Der Dateiselektor

Bei Eingabe eines Dateinamens sollten Sie daran denken, daß auch hierbei die allgemeinen MS DOS-/PC DOS-Beschränkungen zutreffen, d.h., daß der eingegebene Name nicht mehr als 8 Buchstaben haben darf und Satzzeichen bis auf den einen Punkt, der den Dateinamen von der Dateinamenerweiterung trennt, untersagt sind.

Soundoptionen

Drücken Sie die Plus-/Minustaste (+/-) Ihrer Tastatur, um die Soundeffekte ein- und auszuschalten. Es gibt zwei Soundeffektlevel. Betätigen Sie die

Minustaste, dann schalten Sie damit den ersten Soundeffektlevel aus. Drücken Sie die Minustaste erneut, dann schalten Sie alle Soundeffekte aus.

Hinweis: Diese Option trifft nur auf AdLib-, Roland- und Soundblaster-Soundeffekte zu.

Einstellung des Rennwagens

Die Einstellung des Rennwagens setzt sich aus der Einstellung der Front- und Heckspoiler, der Bremsbalance, der Reifenwahl und des Übersetzungsverhältnisses zusammen.

Zusätzlich dazu, daß Sie die einzelnen Einstellungen Ihres Rennwagens sichern und laden können (mit Hilfe des Menüs, von dem aus Sie die Einstellungen ändern), können Sie nun auch Dateien erstellen (mit Hilfe des Menüs "Spiel laden/sichern" [Load/Save Game], daß vom Hauptmenü aus zugängig ist), die Ihre bevorzugte Einstellung für jedes der sechzehn Rennstrecken festhalten. Während Sie Ihre Einstellungen laufend auf den neuesten Stand bringen, können Sie die Verbesserungen in einer solchen Konfigurationsdatei sichern und somit Ihre erfolgreichste Konfiguration jederzeit abrufen.

Doch bietet dieses System noch einen weiteren Vorteil. Jegliche Änderungen, die Sie bei der Einstellung für eine bestimmte Rennstrecke vornehmen, wirken sich sofort auf die Leistung Ihres Rennwagens aus (in allen Fahrmodi), sobald Sie sich auf der entsprechenden Rennstrecke befinden. Die Anforderungen, die Ihrem Wagen jedoch während eines freien Trainings- und Qualifikationsrennens (wenn der Fahrer mit Aspekten wie Lenkung und Reifenwahl experimentiert) gestellt werden, sind mit denen am Tag des Rennens selbst nicht vergleichbar.

Erfahrene Rennfahrer können das Programm anweisen, zwischen den Trainings-/Qualifikationsrennen und dem Saisonrennen zu unterscheiden, indem sie die Optionen "Separates Rennen" (Separate Race) und "Qualifikationseinstellung" (Qualifying Car Set-Up) im Untermenü "Rennoptionen" (Race Options) mit Hilfe der "Spieloptionen" (Game Options) im Hauptmenü auf "Ja" (Yes) stellen.

Von da an wird das Programm zuerst ermitteln, ob sich vorgenommene Änderungen in der Einstellung des Rennwagens auf eine "Qualifikationseinstellung" (Qualifying Set-Up) während eines Trainings- oder Qualifikationsrennens bezieht oder auf eine "Renneinstellung" (Race Set-Up) während des Testlaufes. Während des eigentlichen Rennens können natürlich keine Änderungen vorgenommen werden. Das Programm hält außerdem die entsprechende Einstellung (Qualifikations- oder Renneinstellung) für diese Rennstrecke fest. Setzen Sie sich also hinter das Steuer, dann wählt das Programm automatisch die korrekte Einstellung (je nachdem, welchen Fahrmodus Sie gewählt haben) und konfiguriert Ihren Wagen dementsprechend.

HINWEIS: Haben Sie diese Funktion aktiviert, dann wird das Programm eine "Qualifikationseinstellung" also NICHT als "Renneinstellung" abrufen, es sei denn, Sie transferieren die gewünschte Einstellung manuell während eines Testlaufes.

Empfindlichkeit der Lenkung

Dem Steuerungsmenü wurde ein Knopf für die Empfindlichkeit der Lenkung hinzugefügt. Diese Funktion ist jedoch nur aktiviert, wenn die Fahrhilfe ausgeschaltet ist, und ermöglicht es Ihnen, den maximalen Lenkungsausschlag der Vorderräder in Grad einzustellen. Dieser Wert entspricht dann einer vollständigen Joystick-Bewegung. Der Normalwert liegt bei 12 Grad.

In der ursprünglichen Ausgabe des Spiels wurde ein Wert von 22 Grad benutzt. Es wurde davon ausgegangen, daß ein normaler Joystick nicht ohne die Fahrhilfe verwendet werden würde. Ein großer Lenkungsausschlag erfordert eine Steuerradeinrichtung, die in der Lage ist, die Analogwerte über eine physische Bewegung von ungefähr 400 Grad (wie bei einem echten Rennwagen), anstelle der 50 Grad-Bewegung eines typischen Joysticks zu übertragen, da die Lenkung sonst zu empfindlich reagiert. Trotzdem ist die Lenkung eines Rennwagens immer noch empfindlicher als die eines normalen Wagens. Da ein typischer Joystick die ohnehin schon sehr empfindliche Lenkung acht mal empfindlicher macht, soll die Fahrhilfe den nötigen Ausgleich bieten. Nach den Briefen unserer Kunden zu urteilen, bevorzugen es einige jedoch, für ein direkteres Fahrgefühl die Steuerung der Lenkungsempfindlichkeit zu erlernen. Mit dem veränderlichen Lenkungsausschlag sollten Sie Ihre Steuereinrichtung optimal nutzen können. Haben Sie einen zu kleinen Lenkungsausschlag eingestellt, wird die Lenkung zwar einfacher sein, doch könnten Sie Schwierigkeiten haben, scharfe Kurven zu durchfahren oder Ihren Wagen aus dem Schleudern abzufangen.

Seitensteuerpedale

Dem Spielabschnitt "Steuermethode ändern" (Edit Control Method) wurde ein neues Untermenü hinzugefügt. Die Option "Joystickachse wechseln" (Switch Joystick Axis) wurde für die Benutzer von Seitensteuerpedalen entworfen, die vielleicht nur horizontale (x) Potentiometer haben. Sie können die Steuerung damit auf die vertikale Achse (y) und das Gas- und Bremspedal auf die horizontale Achse (x) einstellen. Da einige Pedale vielleicht für jedes Pedal einen Potentiometer haben könnten, wird ein weiterer Knopf zusätzlich dazu das Bremspedal der einen Achse und das Gaspedal der anderen zuteilen.

Steuerungsmethode und Spielsicherungen

In der Version 1.04 können Sie ein Spiel laden, das gesichert wurde, während Sie eine andere Steuerungsmethode als die gegenwärtig gewählte benutzt haben. Das Spiel ermöglicht es Ihnen jetzt auch, das Spiel mit der momentan benutzten Steuerungsmethode fortzusetzen.

Spiel mit Modemverbindung

Was versteht man unter einem "verbundenem Spiel"?

Der Unterschied zu früheren Versionen besteht darin, daß Sie ein Spiel nun auch über eine Modemverbindung betreiben können.

Sie können damit auf zwei Geräten gleichzeitig spielen. Die zwei Geräte sind entweder über ein kompatibles Standard-Hayes-Modem unter Benutzung einer Telefonverbindung (bzw. Modemverbindung) oder direkt über ein sog. Nullmodemkabel (Direktverbindung) miteinander verbunden.

Verbindung zweier Geräte

Zuerst müssen Sie die entsprechenden Kabel anschließen. Um die Verbindungsoption nutzen zu können, müssen Sie das Modem oder das Nullmodemkabel an einen der Serienports hinten an ihrem Gerät anschließen. Die meisten PCs haben zwei Serienports, die in der Regel mit COM1 und COM2 gekennzeichnet sind. Es spielt keine Rolle, welchen Anschluß Sie benutzen, wenn Sie jedoch eine Serienmaus angeschlossen haben, dann sollten Sie anstelle dieses Ports den anderen verwenden.

Haben Sie die Kabel angeschlossen, dann müssen Sie das Spiel auf beiden Geräten laden. Gehen Sie dann vom Hauptmenü zum Optionenmenü (Options Menu) über, und wählen Sie "Verbindung" (Link).

Daraufhin sollte ein Schirm mit dem Verbindungsmenü (Link Menu) erscheinen, von dem aus festgesetzt wird, wie die Verbindung betrieben werden soll.

Das Verbindungsmenü

Die Baud-Rate

Oben auf dem Verbindungsmenü befinden sich vier Knöpfe, die wie folgt gekennzeichnet sind: 2400, 4800, 9600 und 19200. Sie bestimmen die Baud-Rate, die festlegt, wie schnell die Daten für jede Bildfolge der Simulation über die Verbindung auf das andere Gerät übertragen werden. Möchten Sie also mit einer schnelleren Bildfolgefrequenz (für glattere Animation und Steuerung) spielen, benötigen Sie eine höhere Baud-Rate. Der Nachteil höherer Baud-Raten ist, daß Sie fehleranfälliger sind, besonders wenn längere oder nicht abgeschirmte Kabel benutzt werden. Während die meisten Modemgeräte mit einem Computer über höhere Baud-Raten kommunizieren, ist die Verbindung zweier Modemgeräte über Telefon vielleicht nicht schnell genug (in diesem Fall werden Sie höhere Auslastungswerte bemerken, als normalerweise üblich ist).

Verbindungstyp

Unter den Knöpfen für die Einstellung der Baud-Rate befinden sich zwei weitere, mit denen der Verbindungstyp bestimmt wird. Wählen Sie "Direct" (Direkt) für ein Nullmodemkabel, das zwei Geräte miteinander verbindet, oder "Modem", wenn Sie das Spiel über Telefon betreiben.

Direktverbindung Leitet/Folgt

Wurde eine Verbindung hergestellt, übernimmt eines der zwei Geräte die

Kontrolle über die Menüs beider Computer und "leitet" (Lead) damit. Das andere Gerät "folgt" (Follow).

Bei einer Direktverbindung MÜSSEN Sie bestimmen, welches der beiden Geräte "leitet" und welches "folgt". Tun Sie das nicht, kommt keine Verbindung zustande. Bei einer Modemverbindung "leitet" automatisch das Gerät, das das andere Gerät anwählt (und die Telefonrechnung bezahlt).

"Modem Link Dial"/"Wait for Call" (Herstellen der Modemverbindung/ Warten auf die Verbindung)

Besteht eine Modemverbindung über Telefon zwischen Ihrem und einem anderen Gerät, dann muß eines der beiden Geräte das andere anrufen, während das zweite auf den Anruf wartet. Es ist daher zu empfehlen, daß Sie das Herstellen der Verbindung vorher arrangieren, indem Sie z.B. Ihren Spielpartner zuerst telefonisch anrufen. Diese Tasten stellen die Verhaltensweise Ihres Modems bei der Herstellung einer Verbindung ein.

Die zu wählende Modemnummer

Geben Sie die Telefonnummer des Geräts ein, von dem Sie den Anruf erwarten. Diese Zahlenfolge wird direkt an das Modem weitergeleitet. Geben Sie "," ein, um den Anruf zu verzögern, wenn Ihr Modem diese Funktion unterstützt. Alle Verbindungsmöglichkeiten sind in Ihrer Optionsdatei enthalten, es ist daher sinnvoll, die Optionen vor dem Herstellen der Modemverbindung festzulegen.

Modem-Wählverfahren

Hiermit wird festgelegt, mit welchem Wählverfahren das Modem arbeiten soll. Das Impulswählverfahren ist bedeutend langsamer als das Frequenzwählverfahren. Letzteres ist sehr zu empfehlen, wenn es von Ihrem Telefon unterstützt wird.

Modem-Initialisierung

Damit das Spiel ohne Unterbrechung über die Modemverbindung ablaufen kann, müssen bestimmte Bedingungen vorher eingestellt werden. Die Simulation soll auf sämtliche Veränderungen sofort reagieren. Das bedeutet, Ihr Modem muß Daten sofort übertragen können und diese nicht erst zwischenspeichern oder komprimieren, wie es beim Übertragen von Dateien der Fall ist. Es ist weiterhin empfehlenswert, die Fehlerprüfung des Modems auszuschalten, da sonst die Datenübertragung verzögert wird und das Spiel außerdem ein eigenes Fehlerprüfsystem besitzt. Leider gibt es keine einheitlichen Kommandos für alle Hayes-kompatiblen Modems. Wir haben die Initialisierungszeichenfolgen einiger Marken weiter unten aufgeführt, sollte sich jedoch Ihr Modem nicht darunter befinden, dann müßten Sie die entsprechende Kodierung in Ihrem Modem-Handbuch nachschlagen.

Hier eine Zusammenfassung der von uns empfohlenen Schritte:

1. Schalten Sie die Kompressionsfunktion aus.

2. Schalten Sie die Fehlerprüfung/-kontrolle aus.

Es ist ratsam (jedoch nicht unbedingt notwendig), daß Sie die Initialisierung mit dem Kommando ATZ beginnen, um das Modem in den Ausgangszustand zu bringen. Damit sollten Sie eine fehlerfreie Verbindung herstellen können.

Müssen Sie Kontrollzeichen in die Zeichenfolge der Modeminitialisierung einfügen, dann wird dies durch die Folge von ^ und dem entsprechenden Buchstaben möglich. ^M sendet beispielsweise ein "Return".

Es ist nicht notwendig, ein ^M am Ende einer Zeichenfolge einzugeben, da automatisch ein ASCII 13 hinzugefügt wird.

Beispiel:	Modem-Typ	Bsp. für Initialisierungszeichenfolge
	Courier HST	ATZ&M0&K0
	Twincom 144/DF	ATZ&Q6

Abbrechen/Verbinden/Verlassen

Sind beide Geräte eingestellt, klicken Sie auf beiden "Connect" (Verbinden) an. Während des Herstellens der Verbindung sehen Sie, wie der Computer das Modem initialisiert und dies durch "Dialling" (Wählt) bzw. "Wait for call" (Wartet auf Anruf) anzeigt. Ist die Verbindung erfolgreich hergestellt worden, verändert sich diese Anzeige in "Starting Link" (Beginn der Verbindung) auf dem Gerät, das anruft, und in "Waiting for link" (Wartet auf Verbindung) auf dem zweiten Gerät. Diese Anzeige ist jedoch nur für sehr kurze Zeit zu sehen, etwa eine Sekunde. Dann erscheint ein Knopf mit der Aufschrift "Link is active" (Verbindung ist hergestellt).

Bei direkter Verbindung erscheinen auf den Geräten sofort die Meldungen "Starting Link" (Beginn der Verbindung) und "Waiting for link" (Wartet auf Verbindung) für etwa eine Sekunde. Anschließend ist auf den Geräten die Nachricht "Link is active" (Verbindung ist hergestellt) zu sehen.

Was tun, wenn es nicht funktioniert?

a. Bei direkter Verbindung:

Ist auf den Geräten "Starting Link" und "Waiting for link" zu sehen, und es passiert nichts weiter, dann überprüfen Sie,

ob Sie an beiden Geräten den richtigen Übertragungsport gewählt und die gleiche Übertragungsgeschwindigkeit (Baud-Rate) eingestellt haben.

Sind hier keine Fehler zu entdecken, und es passiert immer noch nichts, dann haben Sie vielleicht ein fehlerhaftes Kabel. Sie können dies mit einem Fernmeldetestgerät/Kommunikationsprogramm überprüfen.

b. Bei Modemverbindung:

Zeigt das Modem keinerlei Reaktion, dann überprüfen Sie alle Verbindungen sowie die Initialisierungszeichenfolge. Bei einer fehlerhaften Zeichenfolge erhalten Sie kein OK vom Modem. Ein einfacher Test besteht darin, ATZ als

Zeichenkette einzugeben und abzuwarten, ob das Modem weiterwählt oder auf einen Anruf wartet.

Das Modem wählt, stellt aber keine Verbindung her.

Dies ist eine knifflige Situation. Viele Modems unterscheiden sich leicht voneinander, und bei Modems verschiedener Hersteller gibt es häufig Probleme mit den Protokollen. Versuchen Sie, wenn möglich, ob Sie die Verbindung mit einem ähnlichen Modem herstellen können. Wenn auch das nicht hilft, dann schlagen Sie in Ihren Handbüchern nach.

Wenn die Verbindung hergestellt ist.

Nach dem Herstellen der Verbindung sehen Sie die Nachricht "Link Started" (Verbindung ist hergestellt) in Zusammenhang mit einer weiteren Information, die entweder "This machine has control" (Dieses Gerät hat die Steuerung) oder "Other machine has control" (Anderes Gerät hat die Steuerung) lautet. Während Sie sich in den Menüs befinden, wird das System von nur einem Gerät gesteuert, während das andere alle Aktionen wiederholt. Das Gerät mit der Steuerung ist durch rote Markierungen auf den Menüs und "Lead" (Leitet) gekennzeichnet, das andere Gerät durch blaue Markierungen und "Follow" (Folgt).

Das Gerät mit der Information "Follow" ist von bestimmten Funktionen, z.B. das Einstellen der Steuerungsart und des Druckers sowie vom Laden und Sichern (jedoch nicht den Spielsicherungen) ausgeschlossen und zeigt "Please Wait" (Bitte warten) an, sobald sich der andere Spieler in diesen Menüs befindet. Einige Menüs verhalten sich jedoch anders. "Select Driver" (Fahrer wählen) zeigt zum Beispiel die Fahrer beider Rennwagen und gestattet jedem, seine Wahl zu treffen.

Während Sie sich in den miteinander verbundenen Menüs befinden, stehen Ihnen 3 Sondertastenverbindungen zur Verfügung:

Alt/M — Auf beiden Geräten erscheint über dem eingeschalteten Menü ein Nachrichtenfeld, in dem Sie einen bis zu 40 Zeichen langen Text an das andere Gerät senden können. Geben Sie Ihre Mitteilung ein, und drücken Sie "Return". Die Verbindung wartet dann so lange, bis das andere Gerät die Nachricht gelesen hat, bevor sie wieder in das Originalmenü zurückschaltet.

Alt/R — Diese Tastenverbindung steht nur dem Gerät zur Verfügung, das die Steuerung der Menüs übernommen hat. Werden die Tasten betätigt, dann wird dem anderen Gerät die Steuerung übergeben.

Alt/H — Diese Tastenverbindung ist auf beiden Geräten verfügbar. Sie ruft ein Menüfeld auf, mit dem Sie die Spielverbindung abbrechen können. Sie sollten die Verbindung immer von hier aus beenden oder "Hangup" (Verbindung abbrechen) im Verbindungsmenü anklicken. Schalten Sie nicht einfach nur das Gerät aus, denn das andere

Gerät würde dann vergeblich versuchen, wieder Kontakt aufzunehmen.

(Alt/I funktioniert wie normal)

Diese Tastenverbindungen gibt es in fast allen Menüs, beachten Sie jedoch, daß sie während der Dateiauswahl nicht zur Verfügung stehen.

Zusätzliche Optionen, während die Verbindung besteht.

Nachdem Sie mit dem anderen Gerät verbunden worden sind, bemerken Sie unter Umständen, daß sich Ihre Einstellungen verändert haben, vor allem, wenn das andere Gerät die Steuerung besitzt. Viele Optionseinstellungen werden nämlich vom steuernden Gerät übernommen. Nachdem Sie die Verbindung also hergestellt haben, können Sie die Datei mit den von Ihnen gewünschten Einstellungen neu laden.

Es ändern sich auch einige Menüs nach dem Herstellen der Verbindung. Das Menü "Select Driver" (Fahrer wählen) zeigt nun die Optionen für das entsprechende Gerät an, und das Menü "Quick Race" (Schnelles Rennen) führt die gewählte Startposition sowie den Wagen beider Spieler auf. In diesem Menü steht eine weitere Option zur Verfügung, wenn beide Geräte miteinander verbunden sind - ein "Two player Quick Race" (Schnelles Rennen für zwei Spieler). Dies ist ein normales "Quick Race", jedoch nehmen am Rennen keine weiteren vom Computer gesteuerten Rennwagen teil, sondern nur die der beiden Spieler.

Bemerkungen zur Fahrerauswahl in "Quick Race"...

Beachten Sie, daß die normale Fahrerauswahl und die Fahrerauswahl in "Quick Race" zwei völlig verschiedene Dinge sind. Letztere wird vom "Quick Race"-Menü aus getätigt, und Sie können nur einen Fahrer wählen. Die volle Fahrerauswahl für normale und Saisonrennen wird vom Menü "Select Driver" (Fahrer wählen) vorgenommen und gestattet die Wahl mehrerer Spieler sowie das Ändern der Fahrer- und/oder Teamnamen. Beachten Sie, daß nun in allen schnellen Rennen diese neuen NAMEN verwendet werden.

Das Fahren über eine Verbindung.

Einige der Optionen in den Rennwagen unterscheiden sich, wenn zwei Geräte miteinander verbunden sind.

Zur Einstellung der Rennwagen gelangen Sie auf die gleiche Weise wie zuvor, indem Sie die Bremse treten, während Sie sich in der Box befinden. Doch anstatt nun gleich in das Menü gehen zu können, müssen Sie etwas warten. Auf dem Bildschirm des anderen Spielers erscheint "Pause Requested" (Pause erwünscht), und Sie müssen so lange warten, bis der andere Spieler "Pause" gedrückt hat. Die Menüs müssen von beiden Geräten gleichzeitig aufgerufen werden. Die Bitte nach einer Pause, um die Einstellungen zu ändern, kann den anderen Spieler natürlich genau dann treffen, wenn dieser sich gerade in einer

heißen Runde befindet und nicht unterbrochen werden will. Es liegt also allein im Ermessen des anderen Spielers, ob er sein Rennen sofort unterbricht oder eine Weile fortsetzt. Beide Spieler können eine Unterbrechung des Rennens fordern, und der aufgeforderte Spieler sollte das Drücken seiner Pause nicht zu lange hinauszögern (z.B. nicht länger als eine Runde). Befindet sich der aufgeforderte Spieler ebenfalls gerade in seiner Box, dann gehen beide Spieler automatisch in das Menü zur Rennwageneinstellung, sobald die Forderung erscheint. Ebenso wie bei "PAUSE" kann jeder der beiden Spieler auf seinem Gerät mit "ESCAPE" das Cockpit verlassen und in die Menüs "Practice" (Training), "Qualification" (Qualifikation) oder "Race frozen" (Unterbrochenes Rennen) gehen.

Sind zwei langsame Computer miteinander verbunden, und es befinden sich beide Wagen mit 100% Auslastung auf der Rennstrecke (drücken Sie "O", um dies herauszufinden), dann können die Grafiken der Boxengerade und der Monitor zusätzliche Prozessorzeit fordern. Dadurch kann sich die Bildfolgefrequenz auf dem anderen Gerät verlangsamen, selbst wenn sich der andere Fahrer auf der Rennstrecke befindet. Wenn Sie in der Box bleiben, um auf die Ergebnisse zu warten, ist es daher zu empfehlen, daß Sie inzwischen mit einem anderen Rennwagen weiterfahren, um die Bildfolgefrequenz für den mit Ihnen verbundenen Fahrer normal zu halten. (Sie könnten sogar mit Ihrem Konkurrenten mitfahren!).

Laden und Sichern.

Im Verbindungsmodus muß das Spiel auf beiden Computern gesichert werden. Sie werden dabei durch Anweisungen auf dem Bildschirm durch diesen Vorgang geleitet. Der Dateiname, den der "leitende" Spieler wählt, wird automatisch auf das andere Gerät übertragen. Es ist ratsam, den gleichen Dateinamen für die Sicherung zu verwenden, um Verwirrungen zu vermeiden. Doch ist dies nicht unbedingt notwendig.

Andere Menüs.

Einige Menüs, besonders das Menü für die Steuerungsarten, das Start-Up-Menü und das Menü für den Drucker, können nur über das steuernde Gerät aufgerufen werden. Will der andere Spieler Zugang zu ihnen haben, dann muß der erste Spieler die Steuerung abgeben (vom Haupt- oder Optionsmenü). Nachdem das zweite Gerät seine Optionen eingestellt hat, kann es die Steuerung wieder dem ersten Gerät übergeben. Die folgenden Optionen sind im Verbindungsmodus nicht verfügbar: das Laden von Namen und Rennstreckenaufzeichnungen und das Sichern von Optionen.

Die "ReadMe"-Datei

Jede weitere Verbesserung des Programms können Sie in der ReadMe.txt-Datei auf der letzten Programmdiskette finden. Möchten Sie diese Datei einsehen, geben Sie vom Spielverzeichnis aus einfach EDIT README.TXT ein.

Probleme beim Betreiben und Laden des Spiels

Meist sind Ladeprobleme nicht auf fehlerhafte Software, sondern auf Fehler in der Handhabung oder Gerätedefekte zurückzuführen. Bitte vergewissern Sie sich, daß den Ladeanweisungen genau Folge geleistet wurde. Es könnte auch sein, daß sich ein Virus über eine Software-Raubkopie eingeschlichen hat, da diese Kopien eine sehr verbreitete Quelle der Virusübertragung darstellen. Es zahlt sich daher immer aus, Original-Software zu kaufen.

Sollte tatsächlich ein Software-Defekt die Ursache der Probleme sein, dann schicken Sie bitte die komplette Packung mit Quittung **an den Händler** zurück. MicroProse bedauert, daß Waren nur dann ersetzt werden können, wenn Sie direkt von der Firma erworben wurden.

Sollten beim Laden oder im Verlauf der Simulation von *Grand Prix* irgendwelche Probleme auftreten, hilft Ihnen MicroProse gern. Rufen Sie einfach den telefonischen Kundendienst an. Die Telefonnummer in Großbritannien ist: +44 (0) 666 504399, Montag bis Freitag 9.00 bis 17.00 Uhr. Bitte legen Sie Papier und Bleistift bereit.

Tastenerklärung

Innerhalb der Menüs verwenden Sie bitte die Pfeiltasten oder A, Z, <, und >, um eine Option zu markieren, und die Leer- oder Returntaste, um diese Option zu wählen. Sie können natürlich auch Maus oder Joystick verwenden.

Durch Drücken von ALT/I erscheinen der Prozessortyp Ihres PCs, die DOS-Version und die genaue Zeit. Klicken Sie “Continue” (Weiter) an, um zum normalen Menüsystem zurückzukehren.

Wenn angeschlossen:-	ALT/M	schickt eine Nachricht über die Verbindung
	ALT/R	gibt Steuerung ab
	ALT/H	bricht die Verbindung ab.

Die Standardsteuerung ist der Joystick.

Steuerung der Wagen

Funktion	*Standard Joysticksteuerung*	*Standard Tastensteuerung*	*Standard Maussteuerung*
Beschleunigen	Vorwärts	A-Taste	Rechter Mausknopf (RMK)
Bremsen	Zurück	Z-Taste	Linker Mausknopf (LMK)
Nach links steuern	Nach links ziehen	<-Taste	Nach links bewegen
Nach rechts steuern	Nach rechts ziehen	>-Taste	Nach rechts bewegen

Gänge wechseln

Funktion	*Standard Joysticksteuerung*	*Standard Tastensteuerung*	*Standard Maussteuerung*
Höherer Gang	Nach vorne schieben und Feuerknopf drücken	A- + Leertaste drücken	RMK + Leertaste
Niedrigerer Gang	*Nicht* nach vorne - Feuerknopf drücken	Leertaste *ohne* “A”	Leertaste *ohne* RMK

In den Boxen

Funktion	*Standard Joysticksteuerung*	*Standard Tastensteuerung*	*Standard Maussteuerung*
Beginn der Qualifizierungs-/ Rennrunde	Feuerknopf	Leertaste	Leertaste
Beschleunigte Zeit An/Aus	Nach vorn schieben & loslassen	A-Taste drücken	RMK
Zugang zum Boxen-Menü	Zurückziehen	Z-Taste drücken	LMK
Reifenwahl	Joystick nach links/rechts ziehen	> und <-Tasten	Maus nach links/rechts bewegen
Pause	Leertaste	P-Taste	P-Taste

Tastaturbefehle

Abbrechen, zur Option "Sichern" gehen und zum Hauptmenü zurückkehren	ESC
Während des Qualifikations-/Trainingslaufes zu den Boxen zurückkehren	Q-Taste
Signal an Boxen/Signal von den Boxen abbrechen	Return-Taste
Detailgenauigkeit (4 Stufen)	D-Taste
Namen des Fahrers angeben	N-Taste
Erneut spielen	Pause, dann R-Taste
Abstand zwischen den Autos	G-Taste
Strecke/Beschaffenheit der Szenerie verändern	T-Taste

Fahrhilfen

Automatik	Funktionstaste F1
Automatisch bremsen	Funktionstaste F2
Schleuder-Selbstkorrektur	Funktionstaste F3
Unzerstörbarkeitsmodus	Funktionstaste F4
Ideallinie	Funktionstaste F5
Empfohlener Gang	Funktionstaste F6

Sicht

Kamera-Ansicht der Strecke	Linke Pfeiltaste
Zurück zur Cockpit-Ansicht	Rechte Pfeiltaste
Kamera-Ansicht des vorderen Autos	Pfeil nach oben
Kamera-Ansicht des hinteren Autos	Pfeil nach unten
Zurück zum Cockpit	"Home"-Taste
Verfolgungssicht	"Pg Dn"-Taste
Umgekehrte Verfolgungssicht	"Delete"-Taste
Andere Wiederholungen	Pause, dann "Insert"- Taste

Rennsaison 1991 - Teams und Fahrer

Während der Simulation können Sie alle Teams und Fahrer nach Ihren Wünschen neu benennen. Die Teams und Fahrer des Jahres 1991 sind unten aufgelistet.

Teams	*Nr.*	*Fahrer*
Scuderia Ferrari	27	Alain Prost
	28	Jean Alesi
Honda Marlboro McLaren	1	Ayrton Senna
	2	Gerhard Berger
Canon Williams Renault	5	Nigel Mansell
	6	Ricardo Patrese
Camel Benetton Ford	19	Michael Schumacher
	20	Nelson Piquet
Brabham Yamaha	7	Martin Brundle
	8	Mark Blundell
Minardi	23	Pierluigi Martini
	24	Gianni Morbidelli
Braun Tyrrell Honda	3	Satoru Nakajima
	4	Stefano Modena
Leyton House Racing	15	Mauricio Gugelmin
	16	Ivan Capelli
Team Lotus	11	Mika Hakkinen
	12	Johnny Herbert
Footwork Arrows	9	Michael Arboreto
	10	Stefan Johansson
7-Up Team Jordan	32	Alessandro Zanardi
	33	Andrea de Cesaris
Larrousse	29	Eric Bernard
	30	Aguri Suzuki
Ligier Loto	25	Thierry Boutsen
	26	Erik Comas
Scuderia Italia	21	Emanuele Pirro
	22	J.J. Lehto
AGS	17	Gabriele Tarquini
	18	Fabrizio Barbazza
Central Park Modena Team	34	Nicola Larini
	35	Eric van der Poele
Coloni	31	Pedro Chaves
Fondmetal	14	Olivier Grouillard

Mitarbeiterverzeichnis

Spieldesign und Programmierung:	Geoff Crammond
Rennstrecken-Topographie:	Norman Surplus
Zusätzliche Programmierung:	Pete Cooke
Bitmap-Grafiken und -Animationen:	Mark Scott
Musik:	John Broomhall
Nach der Originalmusik von:	Dave Lowe
Sound- und Musik-Programmierung:	Andrew Parton
Leiter der Qualitätssicherung:	Peter Woods
Assistent:	Andrew Luckett
Technische Unterstützung:	Norah Crammond
1. Testfahrer	Dave Surplus
2. Testfahrer	David Crammond
Qualitätssicherungsüberprüfung:	Richard Bakewell Philip McDonnell Nick Stokes
Produktion und Regie:	Steve Perry
Herausgeber:	Paul Hibbard
Assistenz:	Pete Moreland for MicroProse Limited
Dokumentation:	Rob Davies Alkis Alkiviades

Unser besonderer Dank gilt Footwork Grand Prix International und Honda UK.



MP321131T/SR